

Título: HOPSCOTCH

Nivel: Esta actividad está dirigida a niños de segundo ciclo de Primaria.

Competencias básicas:

Gracias a las características de la unidad podemos ver que podemos desarrollar una serie de habilidades que podrían abarcar las 8 competencias lingüísticas reflejado dentro de nuestro marco legal.

- Social y ciudadana.
- Aprender a aprender.
- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística

Contenidos

- Objetos de clase, animales, partes del cuerpo, órdenes, preposiciones, canciones, colores, la hora, etc.

Objetivos

- Repasar contenidos sobre temas relacionados con su entorno, así como los objetos de la clase o de su habitación.
- Recordar elementos del cuerpo humano.
- Recordar y afianzar aspectos gramaticales.
- Repasar fórmulas útiles de comunicación entre sus compañeros.
- Estudiar los colores y los números.

Metodología:

La metodología será activa, participativa y comunicativa a través de la lengua extranjera, en este caso el inglés, y estará basada en el juego como conductor de los conocimientos adquiridos. Para ello utilizaremos canciones y fórmulas ya aprendidas.

Materiales

· Realizar 5 ó 6 tableros, tantos como equipos haya en clase, que consistirán en una hoja D-3 dividida en 12 casilleros, en cada uno de ellos encontraremos las siguientes pruebas:

- | | |
|----------------------------------------|----------------------------|
| 1) Say 5 animals | 7) What time is it? |
| 2) Place a glue in your bag | 8) Say 3 classroom objects |
| 3) What colour is it? (Habrá un color) | 9) Pick two purple pencils |
| 4) Say 5 parts of the body | 10) Sing a song |
| 5) Go to the toilet and wash your face | 11) Name 5 food |
| 6) Spell "sharpener" | 12) $13+25= ?$ |

· Un dado para cada equipo.

Desarrollo de la propuesta:

- Dividiremos la clase en 5 ó 6 equipos y les daremos un dado y un tablero a cada uno. Cada niño cogerá un objeto personal (una goma, sacapuntas...) y lo utilizará como ficha.
- El juego consiste en ir resolviendo correctamente las casillas donde caigan y si no es así, retrocederán dos para atrás. El ganador será aquel que consiga dar más vueltas al tablero.
- Cada vez que cuenten lo harán en inglés y deberán decir "your turn" al pasar el dado y responderán "my turn".

Criterios de evaluación:

Al ser una propuesta básicamente práctica, tendremos en cuenta a través de nuestra observación que los niños y niñas a los que va dirigida nuestra propuesta adquieren los siguientes conocimientos y destrezas:

- Interactúa con sus compañeros a través de los conocimientos adquiridos.
- Conoce y nombra: Las distintas partes del cuerpo humano, los colores, y los distintos elementos que nos encontramos en nuestro entorno cotidiano, así como, por ejemplo, los objetos que nos encontramos en el cuarto de baño, o distintos tipos de comida.
- Se comunica y responde a través de fórmulas básicas como por ejemplo la hora.
- Es capaz de resolver cortas operaciones matemáticas, nombrando los distintos elementos de una suma, así como los números.